NUS-P-NGEP-NGAE

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING

GOLDENEYE 007™*



Art. Nr. 44027 (4.98)

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo®64 System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die GOLDENEYE™* Spielkassette für Dein Nintendo®64 System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

⚠ VORSICHT

DAS NINTENDO®64 GENERIERT REALISTISCHE BILDER UND 3-D SIMULATIONEN. BEI EINIGEN PERSONEN KANN ES WÄHREND DES SPIELENS ODER BETRACHTENS BESTIMMTER VIDEO-BILDER ZU SCHWINDELGEFÜHLEN, DESORIENTIERUNG ODER ÜBELKEIT KOMMEN. WENN BEI IHNEN ODER IHREM KIND EINES DIESER SYMPTOME AUFTRITT, LEGEN SIE EINE PAUSE EIN UND SPIELEN SIE SPÄTER WEITER.



DER NINTENDO 64-CONTROLLER

Der Nintendo64-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der Analog-Stick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.



Wird der Analog-Stick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.



Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muß der Analog-Stick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden und dann, bei gedrückt gehaltenen L- und R-Tasten, die START-Taste gedrückt werden.

Der Nintendo64-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, daß keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.



Bei dieser Griffposition wird der Analog-Stick mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger der linken Hand können bequem um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß nicht aus Versehen der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers betätigt wird.

Anschließen des Nintendo64-Controllers:

Um *GoldenEye* spielen zu können, muß ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muß entweder die RESET- oder die START-Taste betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.



Dieses Spiel wurde für einen bis vier Spieler entworfen. Im Mehr-Spieler-Modus werden der Spieleranzahl entsprechend viele Controller benötigt, die beginnend mit Port 1 an die Controllereingänge des Nintendo64 Grundgeräts angeschlossen werden müssen.



INHALT

DIE GOLDENEYE-STORY



Also, 007, zurück zu den ernsten Dingen des Lebens. Vor einiger Zeit wurde der PIRATE – ein streng geheimer Kampfhubschrauber - von Bord eines französischen Kriegsschiffes im Hafen Monte Carlos gestohlen. Xenia Onatopp ist für den Diebstahl verantwortlich und wurde dabei von einer Reihe mysteriöser Helfer unterstützt.

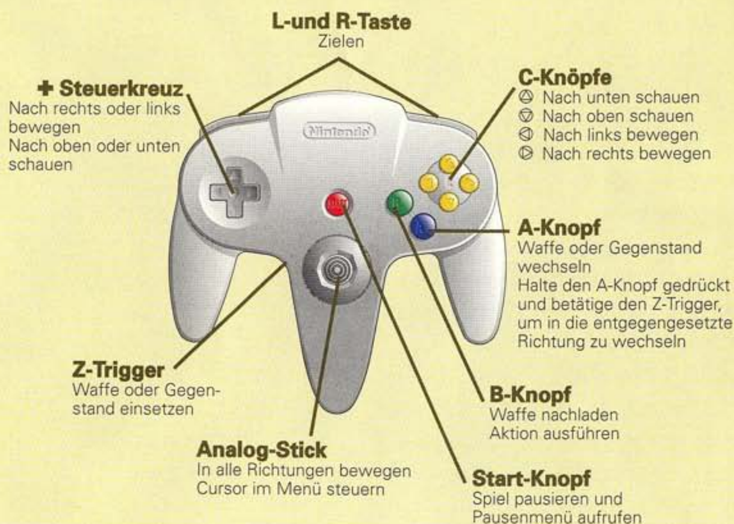
Xenia, ehemalige Pilotin der sowjetischen Armee, ist ein bekanntes Mitglied des Janus-Syndikats, das für seine Aktivitäten im Schmuggel illegaler Waffensysteme weltweit traurige Berühmtheit erlangte. Momentan befindet sich die Basis in St. Petersburg, Rußland.

Der PIRATE wurde vor zwei Tagen in Rußland erneut geortet - in der Nähe einer ungewöhnlichen Störung, die man für das Resultat des Einsatzes des Waffensatelliten GOLDENEYE hält.

Die Situation ist kritisch, 007. Sollten der PIRATE oder GOLDENEYE in die falschen Hände gelangt sein, brauche ich Ihnen nicht zu erzählen, daß das Schicksal der gesamten Menschheit auf dem Spiel steht. Wir wollen, daß sie den PIRATE wiederbeschaffen und Licht in das Dunkel dieser Affäre bringen. Sie haben die Lizenz zum Töten!

– M

CONTROLLER-FUNKTIONEN



ZUR SEITE NEIGEN

Halte die L- oder R-Taste gedrückt und betätige C ◁ oder C ▷

DUCKEN

Halte die L- oder R-Taste gedrückt und betätige C ▽

ANMERKUNG: Zum Verändern der Tastenbelegung wähle im Pausenmenü die Option CONTROL STYLE.

RUMBLE PAK™

GoldenEye ist mit dem Nintendo64 Rumble Pak kompatibel. Lies Dir die Bedienungsanleitung des Rumble Paks sorgfältig durch, bevor Du es zusammen mit GoldenEye verwendest. Achte darauf, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Du das Rumble Pak in den Controller steckst.



HAUPTMENÜ

Stecke das GoldenEye Game Pak korrekt in das Nintendo64-Grundgerät und schalte es ein. Drücke im Titelbildschirm den Z-Trigger, den A-Knopf oder den Start-Knopf, um zum Hauptmenü zu gelangen.

SPIEL BEGINNEN



Verwende den Analog-Stick, um das Fadenkreuz auf einen der vier möglichen Spielstände zu bewegen. Drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um zum Spielauswahlbildschirm zu gelangen. Wähle zwischen SELECT MISSION, um das Spiel im Ein-Spieler-Modus zu starten, oder MULTIPLAYER, um mit mehreren (bis zu vier) Teilnehmern gegeneinander zu spielen.

SPIELSTAND KOPIEREN

Bewege den Cursor auf das Symbol COPY am unteren Bildschirmrand. Drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um den Vorgang zu bestätigen oder drücke den B-Knopf, um die Bestätigung zu widerrufen. Bewege den Cursor auf den Spielstand, den Du kopieren möchtest und drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger. Der gewählte Spielstand wird automatisch in ein leeres Fenster kopiert. Sollte kein freies Fenster existieren, mußt Du vor dem Kopiervorgang einen vorhandenen Spielstand löschen.

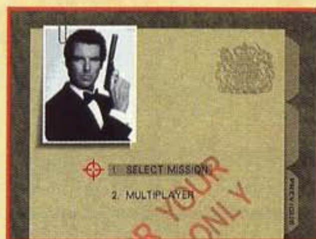


SPIELSTAND LÖSCHEN

Bewege den Cursor auf das Symbol ERASE am unteren Bildschirmrand. Drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um den Vorgang zu bestätigen oder drücke den B-Knopf, um die Bestätigung zu widerrufen. Bewege den Cursor auf den Spielstand, den Du löschen möchtest und drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger. Drücke den Analog-Stick oder das Steuerkreuz nach rechts oder betätige die R-Taste, um CONFIRM zu wählen. Drücke anschließend den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um den Löschvorgang durchzuführen.

MISSIONEN

MISSIONEN AUSWÄHLEN



Wähle im Spielauswahlmenü SELECT MISSION, um den Ein-Spieler-Modus zu starten. Drücke im folgenden Bildschirm den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um die gewünschte Mission zu wählen.

SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

Drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um den gewünschten Schwierigkeitsgrad zu wählen. Spiele als AGENT (leicht), SECRET AGENT (mittel) oder 00AGENT (schwer).

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Deine Missionen führen Dich in alle Teile der Welt. Beachte die Hintergrundinformationen, die Du zu Beginn jeder Mission erhältst. Ebenso wichtig sind die Einleitungssequenzen, die sehr oft wichtige Tips beinhalten.

EINWEISUNG VON M

M teilt Dir weitere Informationen zur aktuellen Mission mit.

HILFE VON Q

Abgesehen von speziellen Informationen händigt Dir Q wichtige Gegenstände aus, die Du benötigst, um die jeweilige Mission erfolgreich abzuschließen.



MONEYPENNY

Ihre guten Ratschläge und Wünsche begleiten Dich auf den gefährlichen Einsätzen.

AUFTRÄGE

In GOLDENEYE geht es nicht darum, alles oder jeden innerhalb eines Levels zu zerstören oder zu eliminieren. Du hast klar definierte Aufgaben zu lösen. Einige Personen innerhalb einer Mission sind wichtig, um den Auftrag abzuschließen. Zerstörst Du den falschen Computer oder eine wichtige Person stirbt, ist der Auftrag mißlungen. Lies Deine Aufträge vor Missionsbeginn aufmerksam durch, denn das Schicksal der Welt liegt in Deinen Händen.

PAUSENMENÜ



Drücke innerhalb einer Mission den Start-Knopf, um das Pausenmenü aufzurufen. Die Q-Uhr informiert Dich über den Stand der Aufträge, die Art der Waffen und Gegenstände, die Controller-Funktionen und ermöglicht andere Einstellungen. Verwende den Analog-Stick, die L- oder R-Taste oder die C-Knöpfe, um die einzelnen Untermenüs zu wechseln.

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Wähle CONTROL STYLE oder CONTROLLER und drücke den A-Knopf, um die Option zu aktivieren oder zu deaktivieren.



CONTROL STYLE: Wähle zwischen vier verschiedenen Tastenbelegungen.
CONTROLLER: Bewege den Controller und überprüfe die gewählte Einstellung.

MISSIONSSTATUS

Dieser Bildschirm erscheint, sobald Du während des Spiels den Start-Knopf drückst. Du siehst den Status der Aufträge, den Gegenstand, den Du in Händen hältst, Deinen Vorrat an Munition und Deinen Gesundheitszustand.

MISSION ABBRECHEN (ABORT)

Wähle diese Option, um die aktuelle Mission abzubrechen, wenn sie bereits fehlgeschlagen ist.

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Wähle die gewünschte Waffe oder den benötigten Gegenstand und bestätige die Wahl mit dem A-Knopf oder dem Z-Trigger. Drücke den Start-Knopf, um zum Spiel zurückzukehren.

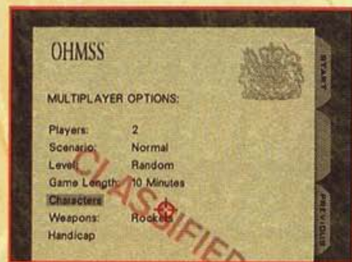
GRUNDEINSTELLUNGEN

Wähle die gewünschte Option und drücke den A-Knopf, um sie zu ändern.

MUSIC:	Verändere die Lautstärke der Musik.
FX:	Verändere die Lautstärke der Soundeffekte.
LOOK UP/DOWN:	Tausche die Funktionen der C-Knöpfe.
AUTO AIM:	Schalte die Zielautomatik ein (ON) oder aus (OFF).
AIM CONTROL:	HOLD: R- oder L-Taste muß gedrückt gehalten werden, um das Fadenkreuz zu aktivieren. TOGGLE: Permanentes Fadenkreuz.
SIGHT ON-SCREEN:	Bildschirmanzeigen ein- oder ausschalten.
LOOK AHEAD:	ON Bond blickt automatisch wieder geradeaus. OFF Bond blickt permanent nach unten oder oben.
AMMO ON-SCREEN:	Munitionsanzeige an- oder ausschalten.
SCREEN:	Wähle zwischen verschiedenen Bildschirmdarstellungen.
RATIO:	Wähle die Einstellung 16:9, wenn Du ein Fernsehgerät besitzt, das dieses Format unterstützt.

MEHR-SPIELER-MODUS

Wähle im Hauptmenü einen Spielstand und bestätige die Wahl mit dem Start-Knopf, dem A-Knopf oder dem Z-Trigger. Bewege das Fadenkreuz anschließend auf MULTIPLAYER und drücke den Start-Knopf, den A-Knopf oder den Z-Trigger, um den Mehr-Spieler-Modus zu aktivieren.



OPTIONEN

Benutze den Analog-Stick, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln. Drücke den A-Knopf, um die Einstellung zu verändern und den B-Knopf, um eine Einstellung zu widerrufen. Drücke den Start-Knopf, wenn alle Einstellungen beendet sind.

SPIELER

Im Mehr-Spieler-Modus können 1–4 Spieler teilnehmen. Jedem Spieler muß ein Controller zur Verfügung stehen.



SZENARIO

Du kannst zwischen acht verschiedenen Szenarien wählen:

1) Normal
Der Standardmodus.
2) You Only Live Twice
Jeder Spieler besitzt zwei Leben. Sieger ist der letzte Überlebende.
3) The Living Daylights (Flag Tag)
Innerhalb des Levels befindet sich eine Flagge. Wer die Flagge am längsten trägt, ist der Gewinner. Der Träger der Flagge kann keine Waffen einsetzen.
4) The Man With the Golden Gun
Der Träger des Golden Gun kann Gegner durch einen einzigen Treffer besiegen.
5) Licensed to Kill
Jeder Treffer hat fatale Folgen.
6) Teammodus: *2 gegen 2*
7) Teammodus: *3 gegen 1*
8) Teammodus: *2 gegen 1*

LEVEL

Wähle zwischen verschiedenen Kampfarenen.

GAME LENGTH

Zeitlimit: Wähle die Dauer des Duells zwischen 5, 10 oder 20 Minuten.
Trefferlimit: Wähle die Dauer des Duells zwischen 5, 10 oder 20 Treffern.
Unlimited: Kein Limit...



CHARACTERS

Jeder Spieler kann aus verschiedenen Spielfiguren seinen Favoriten auswählen. Wurde eine Spielfigur bereits gewählt, ist sie für die anderen Teilnehmer gesperrt.

WEAPONS

Bestimme das zur Verfügung stehende Waffenarsenal innerhalb der Arena.

HEALTH

Das Spiel kann mit dieser Option fairer gestaltet werden, wenn Profis und Anfänger gleichzeitig am Spiel teilnehmen. Profis sollten ihre Gesundheitspunkte reduzieren, um Anfängern bessere Chancen zu ermöglichen. Anfänger sollten die Gesundheitspunkte erhöhen, um länger im Spiel zu bleiben.

TIPS ZUM SIEG

- Waffen, die einen Feuerstoß erzeugen, können mit Hilfe des Fadenkreuzes auf Einzelfeuer umgeschaltet werden. Einzelschüsse erzielen eine bessere Wirkung, denn durch den Rückstoß der Waffe bei Feuerstößen verlierst Du das Ziel aus den Augen.
- Wurfmesser können schneller eingesetzt werden, wenn Du Dich vorbereitest.
- Die Projektile einiger schwerer Waffen können Objekte, wie z. B. Türen, durchdringen.
- Suche Deckung hinter einer Säule und neige Dich zur Seite, um kurze Feuerstöße auf einen Gegner abzugeben und verschwinde sofort wieder in den Schutz der Säule.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die entsprechende Service-Nummer an.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

STADLBAUER MARKETING +
VERTRIEB GES. M.B.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3 19 98 18
Hotline: CH-061-3 19 98 36

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu GOLDENEYE™ pour votre Nintendo®64 System.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

⚠ ATTENTION!

LA N®64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.



LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette N64 est doté d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multi-directionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à *GoldenEye*, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

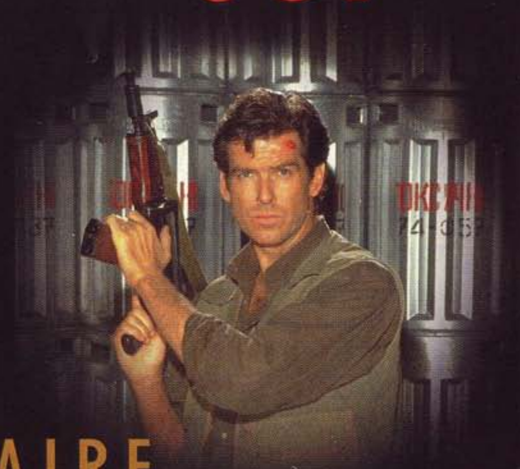
Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à *GoldenEye* connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous devrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Vous pouvez jouer à GoldenEye jusqu'à 4 joueurs en même temps. Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.



SOMMAIRE

HISTOIRE



Attention 007, cette fois-ci c'est du sérieux. Il y a plusieurs mois, Pirate, un hélicoptère de combat top-secret, a été détourné sur un navire de guerre français à Monte Carlo. Pirate fut dérobé par Xenia Onatopp et plusieurs de ses camarades soviétiques.

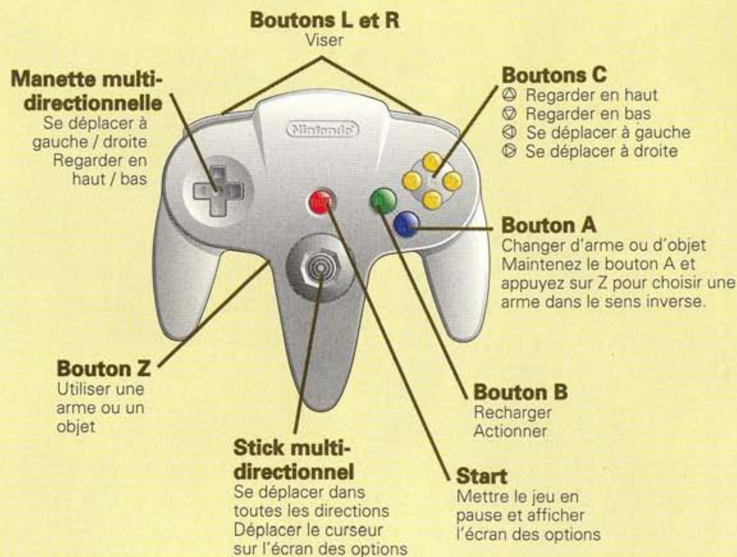
Xenia, un ancien pilote, est surtout renommée pour être un membre actif de Janus, une organisation internationale de vente illicite d'armes. Le Q.G. de Janus se trouve à St Petersbourg, en Russie.

Pirate fut repéré il y a deux jours en Russie, où furent enregistrées des activités inhabituelles. Nous pensons que ces activités sont le résultat d'une décharge du satellite armé GoldenEye.

La situation est critique, 007. Si le Pirate ou GoldenEye tombent entre de mauvaises mains, inutile de préciser que la sécurité mondiale serait en danger. Votre mission sera de retrouver Pirate et d'en savoir un peu plus sur cette affaire. Vous avez le permis de tuer.

– M

MANIPULATIONS



S'INCLINER

Maintenez Le bouton L ou R et appuyez sur C ◁ ou C ▷

S'ACCROUPIR

Maintenez le bouton L ou R et appuyez sur C ▽

NOTE: Pour changer la configuration des boutons, appuyez sur Start pendant la partie et sélectionnez le menu «CONTROL STYLE».

RUMBLE PAK™ (KIT VIBRATION)

Le jeu GoldenEye est compatible avec l'accessoire Kit Vibration. Avant toute utilisation, consultez le mode d'emploi du Kit Vibration. Assurez-vous également que la console de jeu est éteinte avant de brancher le Kit.



MENU PRINCIPAL

Insérez correctement la cartouche de jeu GoldenEye dans votre console Nintendo 64 et mettez l'interrupteur sur la position ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur Start, A ou Z pour accéder au menu principal.

CREATION D'UNE SAUVEGARDE

Sur l'écran du menu principal, sélectionnez un des quatre dossiers disponibles. Appuyez sur Start, A ou Z pour accéder à l'écran de sélection. Choisissez «SELECT MISSION» pour jouer en mode Missions ou «MULTIPLAYER» pour jouer en mode multi-joueurs.



COPIER UNE SAUVEGARDE

Sur l'écran du menu principal, déplacez le curseur vers le symbole intitulé «Copy» puis appuyez sur Start, A ou Z pour confirmer (appuyez sur B pour annuler). Sélectionnez ensuite le fichier que vous désirez copier et confirmez. Le fichier sélectionné sera copié sur un fichier vide, s'il n'en existe aucun, vous devrez d'abord en effacer un.



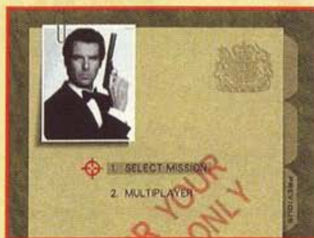
EFFACER UNE SAUVEGARDE

Sur l'écran du menu principal, déplacez le curseur vers le symbole intitulé «Erase» puis appuyez sur Start, A ou Z pour confirmer (appuyez sur B pour annuler). Sélectionnez ensuite le fichier que vous désirez effacer, appuyez sur Start, A ou Z puis choisissez «CONFIRM» pour confirmer.

MISSIONS

CHOISIR UNE MISSION

Sur l'écran de sélection, choisissez «SELECT MISSION» pour jouer en mode 1 joueur. Déplacez ensuite le curseur vers la mission désirée. Appuyez sur Start, A ou Z pour confirmer et accéder à l'écran du niveau de difficulté.



CHOISIR UN NIVEAU DE DIFFICULTE

A l'écran du choix du niveau de difficulté, ciblez le degré de difficulté du jeu désiré puis appuyez sur Start, A ou Z pour confirmer. Il existe trois degrés différents: Agent (facile), Secret Agent (moyen), 00 Agent (difficile).

HISTORIQUE

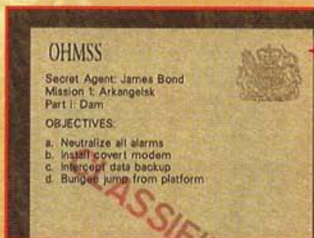
Vos missions vous emmèneront partout dans le monde. Lisez attentivement les informations détaillant chaque mission avant de commencer à jouer et observez les scènes de démonstration car celles-ci peuvent contenir des indices importants.

BRIEFING DE M

M vous fournira des informations supplémentaires sur chaque mission.

LABORATOIRE DE Q

En plus de vous fournir certaines informations, Q vous donnera également une multitude de gadgets utiles pour accomplir la mission.



MONNEYPENNY

Monneypenny est une assistante à ne pas oublier. Elle vous donnera souvent de précieux conseils.

OBJECTIFS

A l'inverse de certains jeux, le but de Golden-Eye n'est pas seulement de tout détruire comme un barbare fou. Certains éléments du jeu vous seront indispensables pour accomplir une mission. Ainsi, le fait d'éliminer un personnage ou de faire exploser un élément du décor pourra vous faire perdre la partie. Assurez-vous donc de bien prendre en compte les objectifs à remplir avant chaque mission.

MONTRE DE Q V2,01 BETA

Pendant la partie, appuyez sur Start pour consulter votre montre. Vous serez alors en mesure de consulter les objectifs de la mission en cours, les armes en votre possession, la configuration des boutons, etc... Utilisez la manette ou le Stick multidirectionnel, les boutons L, R, ou C pour accéder aux différents menus.



CONFIGURATION DES BOUTONS

Sélectionnez «CONTROL STYLE» ou «CONTROLLER» puis appuyez sur A pour activer ou désactiver l'une des deux options.



«Control Style» vous donne le choix entre quatre configurations différentes.
«Controller» vous permet de tester la configuration sélectionnée.

STATUT DE LA MISSION

En appuyant sur Start pendant une partie, vous aurez directement accès à l'écran où figurent votre arme, vos munitions, votre énergie et le statut de la mission.

ABANDONNER UNE MISSION

Si vous êtes bloqué dans un passage, ou si le niveau de difficulté est trop élevé pour vous, sélectionnez «ABORT MISSION» puis confirmez.

ECRAN DES ARMES & OBJETS

Sélectionnez l'arme ou l'objet désiré puis confirmez avec le bouton A ou Z. Appuyez à nouveau sur Start pour reprendre la partie.

ECRAN DES OPTIONS GENERALES

Sélectionnez l'option désirée puis appuyez sur A pour la modifier.

MUSIC:	Changer le volume de la musique.
FX:	Changer le volume des effets sonores.
LOOK UP/DOWN:	Changer la fonction des boutons C.
AUTO AIM:	Changer l'option de la visée automatique.
AIM CONTROL:	Changer l'option de visée. Hold: La cible reste à l'écran lorsque vous maintenez le bouton R ou L. Toggle: La cible apparaît à l'écran de façon permanente.
SIGHT ON-SCREEN:	Activer ou désactiver l'affichage de la cible.
LOOK AHEAD:	Activer ou désactiver le recentrage de l'écran après une visée.
AMMO ON-SCREEN:	Activer ou désactiver l'affichage des munitions.
SCREEN:	Plein écran / Large / Cinéma
RATIO:	Normal / 16:9

MODE MULTI-JOUEURS

Sur l'écran du menu principal, sélectionnez un fichier puis le mode «MULTIPLAYER» et appuyez sur Start, A ou Z pour confirmer.



OPTIONS

Utilisez le Stick multidirectionnel pour modifier les différentes options de jeu. Appuyez sur A pour changer un paramètre (B pour annuler) puis appuyez sur Start pour commencer à jouer.

JOUEURS

Vous pouvez jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps. Chaque joueur doit posséder une manette.



SCENARIO

Il existe 8 modes de jeu différents:

1) Normal: *Mode de jeu standard.*

2) You Only Live Twice: *Chaque joueur possède deux vies. Le survivant gagne la partie.*

3) The Living Daylights: *Quiconque porte le drapeau le plus longtemps sera désigné vainqueur. En étant en possession du drapeau, il est impossible de ramasser des options ou des armes.*

4) The Man With The Golden Gun: *Quiconque possède le Pistolet d'Or peut abattre un ennemi en un seul coup.*

5) Licensed To Kill: *Chaque coup est fatal.*

6) Equipes: *2 contre 2*

7) Equipes: *3 contre 1*

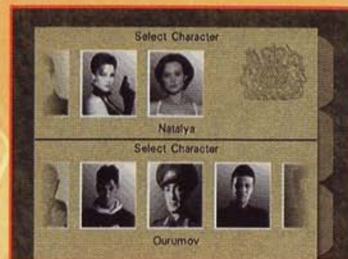
8) Equipes: *2 contre 1*

LEVEL

Sélectionnez un niveau.

GAME LENGTH

Sélectionnez un temps limite (10 ou 20 minutes) ou un score à atteindre (5, 10 ou 20 points). Choisissez «Unlimited» pour jouer jusqu'au bout de la nuit.



CHARACTERS

Sélectionnez un personnage. Attention: beaucoup d'entre eux sont cachés...

WEAPONS

Choisissez un armement.

HEALTH

Pour que tous les joueurs soient au même niveau, vous pouvez modifier l'énergie des joueurs. Les débutants, à l'inverse des joueurs confirmés, ont la possibilité de s'ajouter des points de vie.

TRUCS ET ASTUCES

- Certaines armes à répétition sont plus efficaces lorsque vous tirez à l'aide du viseur.
- Les couteaux font plus de dégâts si vous retenez votre tir pendant quelques secondes.
- Les armes puissantes peuvent traverser certains éléments du décor.
- Vous incliner pour tirer pourra vous sauver la vie! Sachez vous cacher derrière un mur ou une colonne puis penchez-vous à droite ou à gauche pour abattre vos ennemis petit à petit.

[0597]

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.
La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.
NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.
Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :
POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute) .
POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

MEMO

[1097/NFR/N64]

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.
   Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :
   STOCK EXPRESS
   S.A.V. NINTENDO FRANCE
   18 Bd Arago
   ZI de Villemilan
   91320 WISSOUS
   Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)
3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.
   Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO
Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
S.O.S. NINTENDO
par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)
ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)
ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0597/NFR/N64/HTL]

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE
SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible ! Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
S.O.S. NINTENDO
par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*
Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

* (2,23 FTTC par minute)

[0597/NBE/SS/FR]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo64 GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO64 Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recom-mandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envol.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes informations appelez 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h. le 0900-00 900

(Fb 6,05 / 20 sec.)

[0597/NBE/N64/HTL/FR]



En cas de coup dur, branche-toi sur le Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres vocales?

1 seul numéro, compose le 0900-00 900* et le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique te répondra en moins de temps qu'il ne faut.

* 6,05 FB / 20 sec.

ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.



Questo sigillo vi assicura che Nintendo ha ricontrollato questo prodotto e che esso incontra i nostri standards di manifattura ottima, affidabilita' e qualita' del divertimento. All' atto dell' acquisto di games e prodotti accessori vogliate accertarvi sempre della presenza di questo sigillo per essere certi della sua completa compatibilita' con il prodotto Nintendo che gia' possedete.

Grazie per aver scelto GOLDENEYE™ Game Pak for the Nintendo®64 System.

Per poterti assicurare una corretta utilizzazione del tuo nuovo videogioco, leggi attentamente questo manualetto di istruzioni, che poi conserverai per eventuali consultazioni future.

⚠ ATTENZIONE

IL NINTENDO®64 PRODUCE IMMAGINI REALISTICHE E TRIDIMENSIONALI. DURANTE IL GIOCO O GUARDANDO CERTE IMMAGINI ALCUNE PERSONE POSSONO AVERE MAL DI TESTA, UNO STATO GENERALE DI MALESSERE O NAUSEA. SE UNO DI QUESTI SINTOMI DOVESSE PRESENTARSI, INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO E FARE UNA PAUSA PER RICOMINCIARE A GIOCARE PIU' TARDI, QUANDO QUESTI SINTOMI SONO SCOMPARSI.



IL CONTROLLER DEL NINTENDO64

Control Stick del Nintendo64 utilizza un sistema analogico per leggere angoli e direzioni del suo movimento. Questo permette un controllo molto preciso, impossibile con il normale Pannello di controllo.

Quando accendi l'unità, non spostare il Control Stick dalla posizione neutrale sul controller.



Se il Control Stick è tenuto in una posizione angolata (come mostrato nella figura a destra) quando viene accesa l'unità, questa posizione verrà considerata quella neutrale. Questo farà sì che quei giochi che utilizzano il Control Stick operino in modo non corretto.



Per ripristinare la posizione neutrale una volta iniziata una partita, lascia andare il Control Stick in modo che possa tornare nella posizione centrale (come mostrato nella figura a sinistra), e premi Start tenendo premuti i pulsanti L e R.

Il Control Stick è uno strumento di precisione; assicurati di non bagnarlo e di non introdurre oggetti estranei all'interno.

Mentre giochi *GoldenEye,* ti raccomandiamo di tenere la posizione mostrata sotto.



Tenendo il controller in questo modo, puoi operare liberamente con il Control Stick con il pollice sinistro. Utilizzando il pollice destro, avrai facile accesso ai pulsanti A, B o C.

Sistema il tuo indice sinistro dove meglio credi, ma non in una posizione nella quale potresti premere accidentalmente il pulsante Z sul retro del controller.

Per giocare *GoldenEye,* collega il controller alla presa uno sul pannello frontale del Pannello di controllo.

Se cambi i collegamenti durante il gioco, dovrai o premere Reset o spegnere l'unità per rendere attivi i nuovi collegamenti.



Usare due, tre o quattro Controller per poter giocare in 2, 3 o 4 giocatori.

GOLDENEYE 007™



INDICE

LA STORIA DI GOLDENEYE



Bene, 007, è l'ora di tornare al lavoro. Qualche tempo fa il Pirate, un elicottero da combattimento coperto dal massimo segreto, è stato trafugato da una nave da guerra Francese a Monte Carlo. La responsabile del furto è Xenia Onatopp, coadiuvata in ciò da diversi misteriosi complici.

Xenia, ex-pilota Sovietica, è una nota affiliata al Sindacato Janus, un'organizzazione internazionale famosa nel mondo per i suoi traffici di sofisticate armi illegali. L'organizzazione ha attualmente la propria base a San Pietroburgo, in Russia.

Il Pirate è riapparso due giorni fa in Russia, nei paraggi di un luogo dove si è verificato un insolito disturbo che si ritiene essere il risultato dello scarico del satellite militare Goldeneye.

La situazione è seria, 007. Se il Pirate o il Goldeneye dovessero essere caduti nelle mani sbagliate, non occorre che io ti dica che la sicurezza del mondo libero potrebbe essere in grave pericolo. Noi vogliamo che tu recuperi l'elicottero Pirate ed arrivi a fondo di questa faccenda. Hai licenza di uccidere.

– M

INFORMAZIONI SUL CONTROLLER

I PULSANTI L e R si usano per:
mirare.

La PULSANTIERA DI COMANDO + si usa per:
fare un passo verso sinistra e destra.
guardare verso l'alto e verso il basso.

I PULSANTI C si usano per:
▲ guardare verso il basso (pulsante rivolto verso l'alto).
▼ guardare verso l'alto (pulsante rivolto verso il basso).
◀ fare un passo verso sinistra (pulsante rivolto verso sinistra).
▶ fare un passo verso destra (pulsante rivolto verso destra).

Il PULSANTE A si usa per:
cambiare le armi o l'articolo in dotazione. Tenere premuto il PULSANTE A e picchiettare sul PULSANTE Z per far scorrere l'elenco delle armi in ordine inverso.

Il PULSANTE Z si usa per:
utilizzare un'arma o un articolo.

Il PULSANTE B si usa per:
ricaricare.
azionare.

Il JOYSTICK si usa per:
spostarsi in tutte le direzioni.
spostare il simbolo del bersaglio sullo schermo delle opzioni.

Il PULSANTE START si usa per:
interrompere il gioco con una pausa e passare allo schermo delle Opzioni.

PER SPORGERSI:

tenere premuto il PULSANTE L o R e premere il PULSANTE C ◀ o ▶.

PER ABBASSARSI:

tenere premuto il PULSANTE L o R e premere il PULSANTE C ▼.

NOTA: Per modificare la configurazione dei pulsanti sul controller, interrompere il gioco con una pausa e selezionare "CONTROL STYLE" sullo schermo delle Opzioni.

RUMBLE PAK™

Questo gioco è compatibile con l'accessorio Rumble Pak. Prima di utilizzare tale accessorio, leggere attentamente il suo libretto istruzioni. Quando si inserisce il Rumble Pak, assicurarsi che l'interruttore di accensione della console si trovi su posizione OFF.



IL MENU PRINCIPALE

Inserire correttamente la cartuccia del gioco nel sistema Nintendo 64 e spostare l'interruttore di accensione di quest'ultimo su posizione ON. Quando appare lo schermo del Titolo, premere il PULSANTE START, A o Z per prendere in visione il Menu Principale.

COME SI CREA UN FILE DEL GIOCO



Sul Menu Principale, usare il joystick per spostare il simbolo del Bersaglio verso il file del gioco desiderato (è possibile salvare fino a 4 files). Premere poi il PULSANTE START, A o Z per passare allo schermo della Selezione del Gioco. Scegliere quindi "SELECT MISSION" per il tipo di gioco basato sulla missione, oppure "MULTIPLAYER" per il tipo di gioco per più giocatori.

COME SI COPIA UN FILE DEL GIOCO

Sul Menu Principale, spostare il simbolo del Bersaglio verso il simbolo della Copiatura posto sul fondo dello schermo di gioco. Premere poi il PULSANTE START, A o Z per attivare il comando relativo alla copiatura (premere il PULSANTE B per cancellare). Spostare infine il simbolo della Copiatura verso il file del gioco dal quale si desidera copiare, e premere il PULSANTE START, A o Z. Il file selezionato verrà così copiato in un file del gioco vuoto. Se non vi sarà alcun file vuoto, occorrerà cancellarne uno prima di copiare.

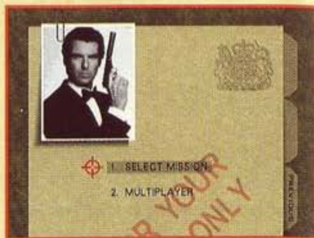


COME SI ELIMINA UN FILE DEL GIOCO

Sul Menu Principale, spostare il simbolo del Bersaglio verso il simbolo dell'Eliminazione posto sul fondo dello schermo di gioco. Premere poi il PULSANTE START, A o Z per attivare il comando relativo all'eliminazione (premere il pulsante B per cancellare). Spostare infine il simbolo dell'Eliminazione verso il file del gioco che si desidera eliminare, e premere il PULSANTE START, A o Z. Evidenziare "CONFIRM" premendo il joystick o la PULSANTIERA DI COMANDO + verso DESTRA, oppure premendo il PULSANTE R. Per eseguire, premere il PULSANTE START, A o Z. Il file del gioco selezionato è stato così eliminato.

GIOCO BASATO SULLA MISSIONE

SELEZIONE DELLA MISSIONE



Sullo schermo della Selezione del Gioco, scegliere "SELECT MISSION" per il gioco per un solo giocatore basato sulla missione. Spostare poi il simbolo del Bersaglio verso la missione desiderata. Premere infine il PULSANTE START, A o Z per confermare la propria selezione e visionare lo schermo delle Difficoltà.

SELEZIONE DEL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Sullo schermo delle Difficoltà, servirsi del simbolo del Bersaglio per evidenziare il livello desiderato e premere il PULSANTE START, A o Z per avanzare. Vi sono in tutto 3 livelli di difficoltà tra i quali scegliere: Agent (facile), Secret Agent (medio), e 00 Agent (difficile).

INFORMAZIONI DI FONDO

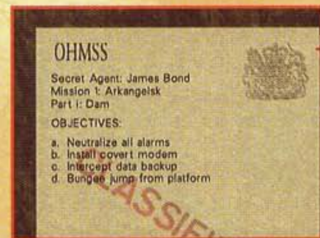
Le varie missioni consentono di viaggiare in tutto il mondo. Per mantenersi aggiornati sulle missioni in corso, leggere sempre attentamente le informazioni di fondo. Quando si inizia un livello di gioco, prestare particolare attenzione alla scena cinematografica d'apertura: essa può infatti contenere tracce utili per raggiungere gli obiettivi prestabiliti.

INFORMAZIONI DA „M"

„M" provvederà a fornire informazioni di fondo più dettagliate.

INFORMAZIONI DA „Q"

Per fornire ulteriori informazioni di fondo, „Q" provvederà di volta in volta a suggerire quali siano gli articoli che potrebbero tornare utili per ogni determinata missione.



MISS MONEYPENNY

Non va dimenticata Miss Moneypenny, che ad ogni missione provvederà a fare gli auguri del caso, accompagnandoli con commenti allegri ed ottimistici.

OBIETTIVI

Diversamente dai giochi con prospettiva in prima persona, l'obiettivo del gioco qui non è necessariamente distruggere chiunque o qualunque cosa con cui si entri in contatto. Alcuni personaggi od oggetti sono necessari al completamento della missione: perciò, se la persona o il computer sbagliati verranno colpiti ed annientati, la missione potrebbe risolversi in un fallimento! Ad ogni missione, assicurarsi sempre di leggere attentamente la lista degli obiettivi: da ciò dipende il destino del mondo libero!

L'OROLOGIO V2.01 BETA DI "Q"

Nel corso del gioco basato sulla missione, premere il PULSANTE START per effettuare una pausa e visionare l'Orologio di "Q". Questo articolo consente di leggere informazioni riguardanti la missione in corso, di cambiare le armi e la configurazione dei pulsanti sul controller, e di utilizzare le altre opzioni del gioco. Servirsi della PULSANTIERA DI COMANDO +, del joystick, dei PULSANTI L, R o C per passare da uno schermo di gioco all'altro o per evidenziare le diverse opzioni di gioco.



SCHERMO DELLA CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI SUL CONTROLLER

Evidenziare „CONTROL STYLE" e „CONTROLLER", e poi premere il PULSANTE A per selezionare una delle due opzioni qui presenti.



Control Style—Consente di cambiare la configurazione dei pulsanti sul controller con una di altre 4 possibili.

Controller—Consente di spostare il controller e di testare l'attuale configurazione dei suoi pulsanti.

SCHERMO DELLO STATUS DELLA MISSIONE

Questo è il primo schermo che si incontra dopo aver premuto il PULSANTE START. Qui è possibile controllare la situazione della missione, l'articolo attualmente a disposizione, il totale delle munizioni e l'indice della Vita/Protezione.

INTERRUZIONE DELLA MISSIONE

Se ci si ritrova in un'area senza uscita, oppure se il livello di difficoltà si rivela troppo alto, selezionare „ABORT MISSION" e riprovare. La chiave del successo potrebbe consistere proprio in un approccio diverso alla missione.

SCHERMO DELLE ARMI E DEGLI ARTICOLI

Selezionare qui l'arma o l'articolo desiderati, e poi premere il PULSANTE A o Z per entrarne in possesso. Premere poi il PULSANTE START per riprendere il gioco.

SCHERMO GENERALE DELLE OPZIONI

Evidenziare l'opzione desiderata, e poi premere il PULSANTE A per la sua regolazione.

Indice del volume della musica	Regolazione del volume della musica.
Indice del volume degli effetti sonori	Regolazione del volume degli effetti sonori.
Sguardo verso l'alto/verso il basso	Opposto/Verticale.
Puntamento automatico	Attivo/Inattivo.
Controllo del puntamento	Mantenere/Cambiare.
Schermo delle vedute a disposizione	Attivo/Inattivo.
Sguardo in avanti	Attivo/Inattivo.
Schermo delle munizioni a disposizione	Attivo/Inattivo.
Schermo di gioco	Totale/Panoramico/Cinematografico.
Rapporto	Normale/16:9 (più adatto ai televisori a schermo più ampio o panoramico, che danno al gioco un aspetto più cinematografico).

GIOCO PER PIU' GIOCATORI

Sul Menu Principale, spostare il simbolo del Bersaglio verso il file del gioco desiderato, e poi premere il PULSANTE START, A o Z. Utilizzare il simbolo del Bersaglio per evidenziare „MULTIPLAYER", e poi premere il PULSANTE START, A o Z.



OPZIONI

Servirsi del joystick per passare da un'opzione all'altra. Per cambiare le caratteristiche, premere il PULSANTE A (premere il PULSANTE B per cancellare). Quando si è pronti a giocare, premere il PULSANTE START.

GIOCATORI

Ogni giocatore deve possedere il proprio controller.



SCENARIO

Gli 8 differenti scenari di gioco sono i seguenti:

1) Normale
Tipo di gioco competitivo standard.

2) You Only Live Twice—Si Vive Solo Due Volte
Ciascun giocatore vive due volte. Vince il superstite.

3) The Living Daylight (Gioco della Bandiera)
Vince chi ha la bandiera più lunga. Quando si porta la bandiera, non si possono raccogliere od utilizzare altri oggetti.

4) The Man With The Golden Gun—L'Uomo Dalla Pistola D'Oro
Chiunque possieda la pistola d'oro può eliminare tutti i nemici con un colpo solo.

5) Licensed To Kill—Licenza Di Uccidere
Ogni colpo è fatale.

6) Squadra: *2 contro 2*

7) Squadra: *3 contro 1*

8) Squadra: *2 contro 1*

LIVELLO

Si gioca in una di svariate aree differenti.

LUNGHEZZA DEL GIOCO

Si gioca per il tempo (5, 10 o 20 minuti), il punteggio (primo giocatore a 5, 10 o 20 punti)
e per il brivido che dà uccidere.



PERSONAGGI

Vi sono molti personaggi diversi. Sarà possibile trovarli tutti?

ARMI

Selezionare fra un intero assortimento di armi.

SALUTE

Per rendere il gioco più equilibrato, regolare il livello della salute di un giocatore, od anche di tutti e quattro. Per rendere il gioco più interessante, i giocatori più esperti potranno scegliere un livello di salute più basso, mentre i giocatori principianti potranno selezionare un livello più alto.

CONSIGLI UTILI PER LA MISSIONE

- Alcune armi che normalmente sparano una breve successione di proiettili spareranno un singolo colpo quando si utilizza il puntamento. Questo singolo colpo risulterà più preciso, dal momento che, quando si spara in continuazione, il rinculo dell'arma influenza negativamente la mira.
- Quando si lanciano i coltelli, lo si può fare più rapidamente se ci si prepara adeguatamente.
- Alcune delle armi ad alto potenziale possono sparare attraverso gli oggetti, comprese le porte.
- Sporgersi è l'ideale quando ci si trova sotto un pesante fuoco di artiglieria. Restare dietro un angolo od una colonna, e poi sporgersi verso sinistra o destra e sparare alcuni colpi.

AVVERTENZA

Questo articolo Nintendo non è previsto per essere copiato o utilizzato con alcun strumento e accessorio che ne alteri il funzionamento. L'uso di tali strumenti e/o accessori rende nulla la garanzia sul vostro prodotto Nintendo. Nintendo (e tutti i suoi licenziatari e distributori) non si ritiene responsabile per danni causati al prodotto dall'uso di tali strumenti ed accessori.
Se, a causa di essi, il vostro gioco smette di funzionare, togliete l'accessorio, facendo molta attenzione a non piegare, danneggiare o rompere i connettori. Se invece non avete usato nessun strumento od accessorio ed il vostro gioco smette di funzionare, rivolgetevi al centro di assistenza autorizzato. Il contenuto di questa avvertenza non interferisce con i vostri diritti di garanzia sul prodotto se usato in modo conforme.

ATTENZIONE

Copiare i giochi Nintendo è illegale ed è severamente proibito dalle leggi nazionali ed internazionali sul Copyright (incluse le sezioni su Copyright, Design and Patent Act 1988 e la Direttiva della Comunità Europea sulla Protezione Legale dei Programmi di Computer).
Nessuna copia di software è autorizzata e non è necessaria per proteggere il vostro software. Coloro che violano le normative vigenti saranno perseguiti a termine di legge.

NOTIZIE

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho GOLDENEYE™ para tu Nintendo®64 System.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

⚠ AVISO

LOS JUEGOS DE NINTENDO®64 PRODUCEN IMÁGENES EN 3-D MUY REALISTAS. EN MUY RARAS OCASIONES, PUEDE PRODUCIRSE EN ALGUNAS PERSONAS UNA PEQUEÑA SENSACIÓN DE MAREO O MALESTAR EN EL ESTÓMAGO. SI ESTO LLEGASE A OCURRIR, AUN SIENDO IMPROBABLE, SERÍA ACONSEJABLE DEJAR DE JUGAR DURANTE UN CORTO PERIODO DE TIEMPO, Y CONTINUAR MÁS TARDE.



[0398/Z4/ESP/N64]

EL MANDO DE CONTROL DE NINTENDO64

La Palanca de Control Nintendo64 utiliza un sistema analógico para leer los ángulos y direcciones de sus movimientos. Esto ofrece una precisión de control imposible de conseguir con el + Panel de control.

Cuando ENCIENDAS (ON) la consola, deja la Palanca de control en su posición neutral.



Si la Palanca de control es mantenida en diagonal (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda) cuando se ENCIENDE (ON) el dispositivo, esta posición será ajustada como neutral. Esto hará que los juegos que utilicen la Palanca de control no funcionen correctamente.



Para reajustar la posición neutral una vez iniciado el juego, suelta la Palanca de control para que pueda volver a su posición central (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda), y pulsa START mientras mantienes pulsados los botones L y R.

La Palanca de Control es un instrumento de precisión. No derrames líquidos o coloques otros objetos sobre él. Si necesitas ayuda, contacta con el Servicio de Atención al Cliente del Club Nintendo en el número 902 117045.

Te recomendamos que para jugar con este juego sostengas el mando de control tal y como aparece en el dibujo.



Sujetando así el mando de control, podrás manejar libremente la Palanca de control con tu pulgar izquierdo. Y usar el pulgar derecho para acceder rápidamente a los botones A, B o C.

Coloca el dedo índice izquierdo donde te resulte más cómodo, pero no en una posición donde pudieras pulsar accidentalmente el Botón Z de la parte trasera del mando de control.

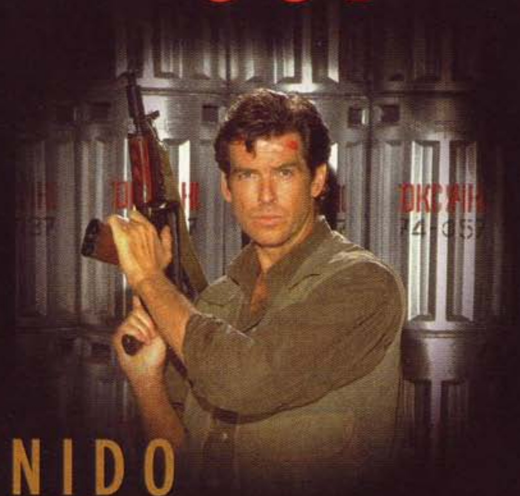
Para jugar con este juego conecta un mando de control al conector 1 situado en el panel delantero de la consola.



Si cambias la conexión durante el juego, deberás pulsar RESET o APAGAR (OFF) la alimentación para que se active la nueva conexión.

Este juego ha sido diseñado hasta para 4 jugadores. Para jugar en el modo "multi-player", se necesitan mandos de control adicionales, dependiendo del número de jugadores que elijas. Debes conectar los mandos de control en las entradas diseñadas para ello.

GOLDENEYE 007™



CONTENIDO

LA HISTORIA DE GOLDENEYE



Bueno 007, volvamos a las cosas serias de la vida. Hace algún tiempo, el PIRATE (un helicóptero de combate ultrasecreto) fue robado de un barco de guerra francés en el puerto de Monte Carlo. La responsable del robo es Xenia Onatopp, respaldada por una serie de ayudantes misteriosos.

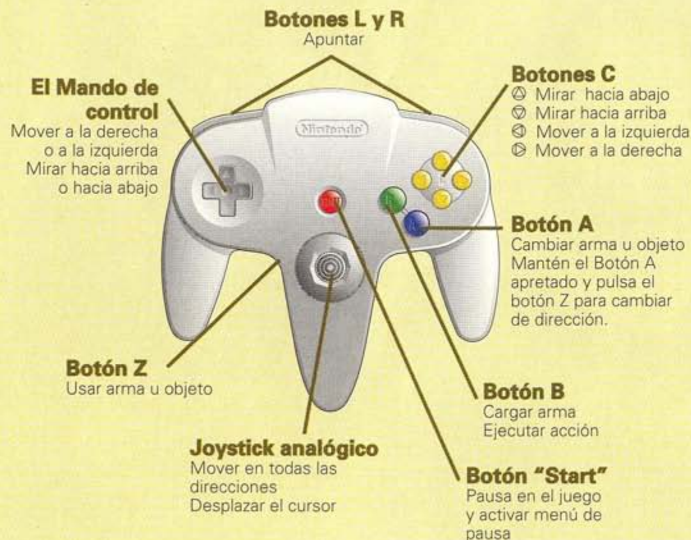
Xenia, una ex-piloto del ejército soviético, es un miembro del sindicato Janus que es tristemente famoso en el mundo entero por sus actividades en el contrabando de sistemas de armamento ilegales. En este momento, la base está en San Petersburgo, Rusia.

El PIRATE fue localizado de nuevo hace dos días en Rusia, cerca de una interferencia poco habitual. Se supone que la interferencia es el resultado de la puesta en funcionamiento del satélite militar GOLDENEYE.

La situación es crítica 007. Si el PIRATE o el GOLDENEYE caen en manos equivocadas, no hace falta explicarte que está en juego el destino de toda la humanidad. Queremos que recuperes el PIRATE y que esclarezcas todo este asunto. ¡Tienes licencia para matar!

– M

FUNCIONES DE CONTROL



INCLINARSE HACIA UN LADO

Mantén pulsado el botón L o R y al mismo tiempo pulsa C ◁ o C ▷.

AGACHARSE

Mantén pulsado el botón L o R y al mismo tiempo pulsa C ▽.

NOTA: Para cambiar la función de cada botón, elige la opción CONTROL STYLE en el menú pausa.

RUMBLE PAK™

GOLDENEYE es compatible con el Rumble Pak de Nintendo 64. Lee atentamente el manual del Rumble Pak antes de usarlo junto con GOLDENEYE.

¡Cuidado! La consola tiene que estar apagada cuando enchufes el Rumble Pak al Mando de control.



MENÚ PRINCIPAL

Introduce el juego GOLDENEYE correctamente en la consola Nintendo 64 y enciéndela. En la pantalla del título pulsa el botón Z, el botón A o "Start" para llegar al menú principal.

INICIAR JUEGO



Usa el joystick analógico para elegir una de las cuatro posibles modalidades de juego. Pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z para llegar a la pantalla de elección de juego. Elige SELECT MISSION para empezar en el modo de un jugador o MULTIPLAYER para jugar varios (hasta cuatro) jugadores.

COPIAR RESULTADOS

Dirige el cursor hasta el símbolo COPY en la parte inferior de la pantalla. Pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z para confirmar la elección o pulsa el Botón B para cancelar. Mueve el cursor hacia el resultado que quieras copiar y pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z. El resultado elegido será automáticamente copiado a un espacio vacío. Si no queda ningún espacio vacío, tendrás que borrar un resultado antes de poder copiar uno nuevo.



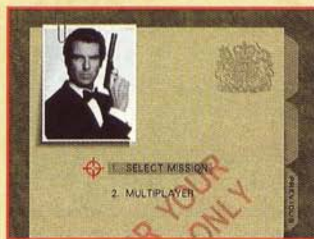
BORRAR UN RESULTADO

Mueve el cursor hasta el símbolo ERASE en la parte inferior de la pantalla. Pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z para confirmar la elección, pulsa el Botón B para cancelar. Mueve el cursor hacia el resultado que quieras borrar y pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z. Mueve el joystick analógico o el mando hacia la derecha o usa el Botón R para elegir CONFIRM. Después pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z para confirmar y ejecutar.

MISIONES

ELEGIR MISIONES

En el menú de selección de juego pulsa SELECT MISSION para empezar el modo de un jugador. En la siguiente pantalla pulsa „Start", el Botón A o el Botón Z para elegir la misión deseada.



ELEGIR GRADO DE DIFICULTAD

Pulsa "Start", el Botón A o el Botón Z para elegir el grado de dificultad deseado. Juega como AGENT (fácil), SECRET AGENT (dificultad media) o 00AGENT (difícil).

INFORMACIÓN DE FONDO

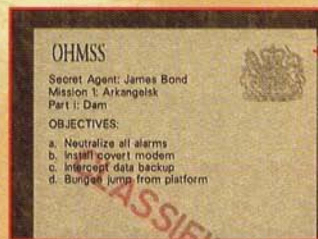
Tus misiones te llevan a todos los rincones del mundo. Fíjate en la información de fondo que recibes al principio de cada misión. Igual de importante es la introducción que contiene muchas veces información importante.

PUESTA AL CORRIENTE POR M

M te transmite más información sobre la misión actual.

AYUDA DE Q

Aparte de alguna información especial, Q te entrega objetos importantes que necesitarás para completar cada misión con éxito.



MONNEYPENNY

Sus buenos consejos y sus deseos te acompañan en tus misiones peligrosas.

MISIONES

En GOLDENEYE no se trata de eliminar a todos o a destruir todo dentro de un nivel. Tienes que solucionar tareas claramente definidas. Algunas personas dentro de una misión son importantes para finalizar la tarea. Si destruyes un ordenador equivocado o una persona importante muere, tu misión ha fracasado. Lee atentamente tus tareas antes de empezar cada misión, ¡el destino del mundo está en tus manos!

MENÚ DE PAUSA

Dentro de una misión, pulsa "Start" para activar el menú de pausa. El reloj-Q te informará sobre la situación de las tareas, la clase de armas y de objetos, las funciones de control y posibilita sintonizaciones distintas. Usa el joystick analógico, el Botón L o R o los botones C para cambiar los sub-menus.



FUNCIONES DE CONTROL

Elige CONTROL STYLE o CONTROLLER y pulsa el Botón A para activar o desactivar la opción.



CONTROL STYLE: Elige entre cuatro distintas selecciones de botones.

CONTROLLER: Prueba el mando y verifica la selección elegida.

ESTATUS DE CADA MISIÓN

Ésta pantalla aparece en cuanto pulses "Start" mientras estés jugando. Puedes ver la situación de las tareas, el objeto que tengas en la mano en ese momento, la munición disponible y tu estado de salud.

INTERRUMPIR MISIÓN (ABORT)

Elige esta opción para parar la misión actual si ya sabes que has fracasado.

ARMAS Y OBJETOS

Elige el arma deseada o el objeto necesario y confirma la elección con el botón A o Z. Pulsa "Start" para volver a jugar.

SELECCIÓN BASE

Elige la opción deseada y pulsa el Botón A para cambiarla.

MUSIC:	Cambia el volumen de la música.
FX:	Cambia el volumen del sonido.
LOOK UP/DOWN:	Intercambia las funciones de los botones C.
AUTO AIM:	Enciende o apaga el buscador automático de blancos (ON) o (OFF).
AIM CONTROL:	HOLD Mantén las teclas R o L pulsadas para activar el punto de mira. TOGGLE Punto de mira permanente.
SIGHT ON-SCREEN:	Encender o apagar mensajes en pantalla.
LOOK AHEAD:	ON Bond automáticamente mira hacia adelante. OFF Bond mira permanentemente hacia arriba o abajo.
AMMO ON SCREEN:	Encender o apagar la indicación sobre munición restante.
SCREEN:	Elige entre varios diseños de pantalla.
RATIO:	Elige la sintonización 16:9 si tienes un televisor que soporta este formato.

MODO DE VARIOS JUGADORES

Elige un resultado de juego en el menú principal y confirma la elección con "Start" o el botón A o Z. Después mueve el punto de mira hacia MULTIPLAYER y pulsa "Start", el botón A o Z para activar el modo de varios jugadores.



OPCIONES

Usa el joystick analógico para cambiar entre las distintas opciones. Pulsa el Botón A para cambiar la sintonización y el Botón B para cancelarla. Pulsa "Start" cuando hayas terminado.

JUGADORES

En el modo de varios jugadores pueden participar de una a cuatro personas. Cada jugador necesitará un mando.



ESCENARIO

Puedes elegir entre ocho distintos escenarios para jugar.

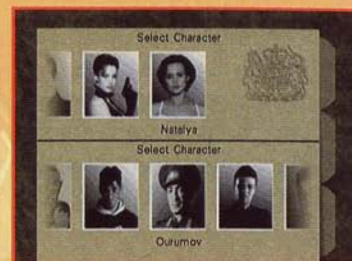
1) NORMAL: *El modo standard*
2) YOU ONLY LIVE TWICE: *Cada jugador tiene dos vidas. Ganará el que logre sobrevivir a los demás.*
3) THE LIVING DAYLIGHTS: *Dentro del nivel hay una bandera. El que lleve la bandera más tiempo ganará. Sin embargo el portador de la bandera no puede usar armas.*
4) THE MAN WITH THE GOLDEN GUN: *El portador del rifle dorado (golden gun) puede abatir a cualquier enemigo de un solo tiro.*
5) LICENSED TO KILL: *Cada tiro tiene consecuencias fatales.*
6) TEAMMODUS: *Dos contra dos*
7) TEAMMODUS: *Tres contra uno*
8) TEAMMODUS: *Dos contra uno*

LEVEL

Elige entre distintos escenarios de lucha

GAME LENGTH

Límite de tiempo: Elige la duración del duelo entre 5, 10 ó 20 minutos.
Límite de aciertos: Elige la duración del duelo entre 5, 10 ó 20 aciertos.
Unlimited: No hay límites...



PERSONAJES

Cada jugador puede elegir su favorito. Si un personaje ha sido elegido por alguien, automáticamente queda bloqueado para los demás jugadores.

WEAPONS

Elige el arsenal de armas disponible dentro del escenario de lucha.

HEALTH

Con esta opción, el juego queda más equilibrado si juegan juntos principiantes y jugadores experimentados. Los experimentados deberían reducir sus puntos de salud mientras lo principiantes deberían aumentarlos para poder jugar más tiempo.

SUGERENCIAS PARA GANAR

- Armas que disparan en ráfagas se pueden cambiar para que disparen de un tiro en uno con la ayuda del punto de mira. Los disparos solitarios suelen ser más certeros.
- Los cuchillos de lanzar pueden ser utilizados con más rapidez si te preparas.
- Los proyectiles de algunas armas pesadas pueden penetras algunos objetos (como por ejemplo puertas, etc.).
- Ponte a cubierto detrás de un pilar e inclínate hacia un lado para disparar una ráfaga a tu enemigo y desaparece en seguida detrás del pilar.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.
Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

[0398/ESP/N64]

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P. **TELF.**

SÍNTOMAS OBSERVADOS

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas) (SERIAL NUMBER)

[0398/ESP/N64]

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?
¿Te has quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes,
el CLUB NINTENDO responde.

El **Club Nintendo** es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora? Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de cómo puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTRO NUMERO DE TELÉFONO ES 902 117045
http://www.nintendo.es

Horario de atención al público de lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.

NOTAS



INHOUD

HET VERHAAL



Oké, 007, we hebben je nodig. Enige tijd geleden werd Pirate, een uiterst geheime gevechtshelikopter, gestolen van een Frans oorlogsschip in Monte Carlo. Pirate werd gestolen door Xenia Onatopp. Ze werd daarbij geholpen door verschillende onbekende helpers.

Xenia, een voormalig Sovjet piloot, is een lid van het Janus Syndicaat, een beruchte organisatie die bekend staat om de smokkel van geavanceerde wapensystemen. Hun basis bevindt zich momenteel in St. Petersburg, Rusland.

Pirate dook twee dagen geleden op in Rusland, dichtbij de plek waar een ongewone storing werd waargenomen. Die storing werd vermoedelijk veroorzaakt door een ontlading van de GoldenEye wapen-satelliet.

Dit is een hachelijke situatie, 007. Ik hoef je niet te vertellen dat als Pirate of GoldenEye in de verkeerde handen is gevallen, de veiligheid van de gehele westerse wereld gevaar loopt. We willen dat je de Pirate helikopter terughaalt en dit tot op de bodem uitzoekt. Je bent gerechtigd te doden.

– M

STANDAARD CONTROLLERFUNCTIES



LEUNEN

Houd de L- of R knop ingedrukt en druk op C ◁ of C ▷

DUIKEN

Houd de L- of R knop ingedrukt en druk op C ▽

OPMERKING: Om de controller-instellingen te veranderen, moet je het spel pauzeren en in het optiescherm kiezen voor "CONTROL STYLE".

RUMBLE PAK™

Het spel GoldenEye kan gespeeld worden met het Rumble Pak. Lees voordat je hem gebruikt, de handleiding van het Rumble Pak goed door. Zorg ervoor dat de Nintendo 64 uitstaat als je het Rumble Pak aansluit.



HET HOOFDMENU

Steek de GoldenEye cassette op de juiste manier in de Nintendo 64 en zet deze aan. Druk, als het titelscherm verschijnt, op Start, A of Z om naar het hoofdmenu te gaan.

HET SPEL STARTEN

Gebruik in het hoofdmenu de Analoge Stick om de cursor naar het gewenste spelbestand te bewegen (er kunnen vier spelbestanden worden gebruikt). Druk op Start, A of Z om verder te gaan naar het spelkeuzescherm. Kies voor "SELECT MISSION" om de missies te spelen of voor "MULTIPLAYER" om met meer spelers tegelijk te spelen.



EEN SPELBESTAND KOPIËREN

Beweeg in het hoofdmenu de cursor naar het "Copy"-icoontje onder in het scherm. Druk op Start, A of Z om de kopieer-optie te activeren (druk op B om je keuze te herzien). Verplaats de icoon naar het bestand dat je wilt kopiëren en druk weer op Start, A of Z. Het spelbestand wordt naar een leeg bestand gekopiëerd. Als er geen enkel bestand leeg is, moet je er eerst een wissen.

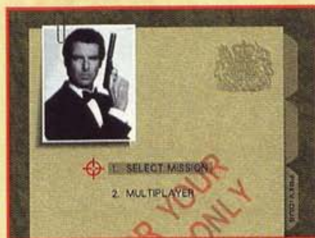


EEN SPELBESTAND WISSEN

Beweeg, in het hoofdmenu, de cursor naar het "Erase"-icoontje onder in het scherm. Druk op Start, A of Z om de wis-optie te activeren (druk op B om je keuze te herzien). Verplaats de icoon naar het bestand dat je wilt wissen en druk weer op Start, A of Z. Laat "CONFIRM" oplichten door de Analoge Stick of de vierpuntsdruktoets naar rechts te bewegen. Druk op Start, A of Z om het bestand te wissen.

DE MISSIES

EEN MISSIE SELECTEREN



Kies, in het spelkeuzescherm, voor "SELECT MISSION" om het spel voor één speler te spelen. Beweeg de cursor naar de gewenste missie. Druk op Start, A of Z om je keuze te bevestigen en verder te gaan naar het scherm waar je het moeilijkheidsniveau kunt instellen.

HET MOEILIJKHEIDSNIVEAU INSTELLEN

Beweeg de cursor naar het gewenste moeilijkheidsniveau en druk op Start, A of Z om verder te gaan. Er zijn drie moeilijkheidsniveaus; Agent (makkelijkst), Secret Agent (gemiddeld) en 00 Agent (moeilijkst).

BACKGROUND

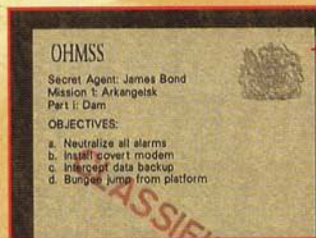
De missies nemen je mee naar plaatsen over de hele wereld. Zorg dat je de achtergrondinformatie leest zodat je op de hoogte bent van de stand van zaken. Kijk goed naar de introductie aan het begin van ieder level. Het kan je helpen de opdrachten tot een goed einde te brengen.

M BRIEFING

M geeft je meer details over de komende missie.

Q BRANCH

Q geeft je, behalve nog meer achtergrondinformatie, handige voorwerpen die je nodig kunt hebben tijdens je missie.



MONEYPENNY

Vergeet Moneypenny niet. Ze wenst je het beste en voorziet je van het nodige zorgeloze commentaar.

OBJECTIVES

In tegenstelling tot andere spellen met een eerste persoons-perspectief, is het niet noodzakelijk om alles en iedereen neer te schieten. Sommige objecten en mensen moeten uitgeschakeld worden. Schiet de verkeerde persoon neer of vernietig de verkeerde computer en de missie kan op een fiasco uitlopen. Lees bij iedere missie de lijst met doelen (PRIMARY OBJECTIVES) goed door. Het lot van de wereld hangt er vanaf!

Q-HORLOGE V2.01 BETA



Druk tijdens de missie op start om het Q-horloge te bekijken. Het Q-horloge toont je informatie over de huidige missie, laat je van wapen wisselen, kan de controller-instellingen veranderen en biedt nog veel meer opties. Gebruik de vierpunts-druktoets, de Analoge Stick, L, R of de C knoppen om de verschillende schermen te bekijken en een keuze te maken.

CONTROLLER-INSTELLINGEN

Laat "CONTROL STYLE" of "CONTROLLER" oplichten en druk A om je keuze te activeren of te deactiveren.



CONTROL STYLE: Verander de functies van de knoppen en kies uit één van de vier verschillende instellingen.

CONTROLLER: Beweeg de controller en test de ingestelde controller-functies.

MISSION STATUS

Dit is het eerste scherm dat je ziet nadat je op Start hebt gedrukt. Hier zie je hoe het met je missie gesteld is, het voorwerp dat je in je hand hebt, de hoeveelheid munitie en de energie/bepantsering-meter.

MISSIE BEËINDIGEN

Als je merkt dat je vast zit in een level of als het gewoonweg te moeilijk wordt, kun je voor "ABORT" kiezen en het opnieuw proberen. Een andere aanpak kan de sleutel tot succes zijn.

WAPENS & VOORWERPEN

Kies het gewenste wapen of voorwerp en druk op A of Z om het uit te rusten. Druk vervolgens op Start om verder te spelen.

BASIS INSTELLINGEN

Laat de gewenste optie oplichten en druk op A om hem te veranderen.

MUSIC	Stel het volume van de muziek in.
FX	Stel het volume van de geluidseffecten in.
LOOK UP/DOWN	Verander de functies van de C knoppen.
AUTO-AIM	Zet het automatisch richten aan (ON) of uit (OFF).
AIM CONTROL	HOLD: De L- of R knop moet ingedrukt gehouden worden om het vizier te laten verschijnen. TOGGLE: Met de L- of R knop wordt het vizier of aan of uit gezet.
SIGHT ON-SCREEN	Zet het scherm-vizier aan (ON) of uit (OFF).
LOOK AHEAD	ON: James Bond kijkt automatisch vooruit. OFF: James Bond blijft naar boven of beneden kijken.
AMMO ON-SCREEN	Laat de munitie-teller in beeld verschijnen.
SCREEN	Kies uit één van de drie verschillende beeldscherminstellingen.
RATIO	Kies voor de instelling 16:9 als je een televisie hebt die dit formaat ondersteunt (breedbeeld).

SPEL VOOR MEER SPELERS

Beweeg, in het hoofdmenu, de cursor naar het gewenste spelbestand en druk op Start, A of Z. Zet de cursor op "MULTIPLAYER" en druk nogmaals op Start, A of Z.



OPTIES

Selecteer de opties met de Analoge Stick en verander ze door op de A knop te drukken (druk op B om een stap terug te gaan). Druk, als je klaar bent met de instellingen, op Start om met spelen te beginnen.

PLAYERS

Tot vier spelers kunnen tegelijkertijd spelen.

Iedere speler moet een eigen controller hebben.



SCENARIO

Je kunt kiezen uit de acht volgende scenario's.

1) Normal: *De standaard instelling.*
2) You Only Live Twice: *Elke speler heeft twee levens. De speler die als laatste overblijft wint.*
3) The Living Daylights (Flag Tag): *Degene die de vlag het langst in bezit heeft wint. Zolang je de vlag vasthoudt kun je geen voorwerpen pakken of gebruiken.*
4) The Man With the Golden Gun: *Als je het gouden pistool in je bezit hebt, kun je vijanden verslaan met een enkel schot.*
5) Licence to Kill: *Iedere treffer is fataal.*
6) Team 2 vs 2
7) Team 3 vs 1
8) Team 2 vs 1

LEVEL

Kies hier het level waarin je wilt spelen.

GAME LENGTH

Speel een bepaalde tijd (5, 10 of 20 minuten), om een aantal punten (de eerste speler die 5, 10 of 20 punten haalt) of speel eindeloos door in de "Unlimited"-stand.



CHARACTERS

Je kunt met verschillende personen spelen. Kun je ze allemaal vinden?

WEAPONS

Kies uit een groot arsenaal wapens.

HEALTH

Om de overlevingskansen voor beginnende spelers groter te maken kan een handicap worden ingesteld. Geoefende spelers kunnen voor een lager energie-niveau kiezen terwijl minder goede spelers een hoger niveau kunnen instellen.

TIPS EN ADVIEZEN

- Sommige wapens die gewoonlijk een serie schoten afvuren, schieten enkele schoten als je door het vizier kijkt. Een enkel schot is preciezer dan een spervuur omdat je beweegt door de terugslag van het wapen.
- Werpmessen kunnen sneller gegooid worden als je je arm alvast naar achteren beweegt.
- Sommige van de krachtigste wapens schieten dwars door bepaalde objecten, zoals deuren.
- Ga, als je onder vuur ligt, om een hoek staan. Leun een klein beetje naar links of rechts en geef een paar korte salvo's in de richting vanwaar je beschoten wordt.

[1097]

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo productgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 11.00 en 17.00 uur - onder nr. 030-6097166, of in België - op werkdagen tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nr. 03/287.09.11. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computer-programma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

MEMO

[0198/NNL/SS]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo 64
SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo 64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van Nintendo – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo – tussen 11.00 en 17.00 uur – onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.
Telefoonnummer: 0909-0490444 (1 gpm).
Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

[0198/NNL/N64/HTL]

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:
0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo64 SPELCASSETTES

CONTACT DATA BELGIUM ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal CONTACT DATA BELGIUM de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van CONTACT DATA BELGIUM (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar :

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
BELGÏE
Tel. 03/287.09.11

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van CONTACT DATA BELGIUM - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de CONTACT DATA BELGIUM TECHNISCHE DIENST - tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nummer 03/287.09.11.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®
EXPERT



0900-00 900

Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon Nintendo Expert World.
Onze speladviseurs helpen je al je problemen te overwinnen.
Wil je op de hoogte blijven van de laatste nieuwigheden?
Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?
Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en alleen dit nummer: 0900-00 900*

en
Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België, geeft razendsnel alle antwoorden.

* 6,05 FB / 20 sec.

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
C/ Azalea, 1-Edificio D, MINIPARC 1
El Soto de la Moraleja – ALCOBENDAS
28109 MADRID

Prodotto da Nintendo. Made in Japan
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

Stadlbauer Marketing +Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Distributed by Nintendo
Distribue par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribue par Contact Data Belgium

IMPRIMÈ EN ALLEMAGNE
PRINTED IN GERMANY